



Onderwater lamp



<u>Materiaal</u>: Lamp, onderwater, onderwater1, onderwater2, schildpad, structuur1, structuur2, vis

 Open een nieuw document van 1920x1080px – 300ppi – transparante achtergrond.

Aanpassingslaag "Volle kleur" Kleur #898989









2. **Plaats structuur2** in uw **werkdocument**. Maak deze passend, zoals hieronder weergegeven.



Plaats daarboven **structuur1**.

De laag **samendrukken** en dan met **Transformatie → Perspectief** deze laag aanpassen.



 Activeer de laag structuur2.
 Aanpassingslaag 'Helderheid/Contrast": -77 / 0 Geef deze Aanpassingslaag een Uitknipmasker op de laag structuur.







Activeer terug de laag structuur2.

Eventueel de laag vereenvoudigen

Ga naar Filter → Vervagen → Gaussiaans vervagen → 1px.



Activeer de Aanpassingslaag Helderheid/Contrast.

Plaats daarboven nog een Aanpassingslaag Kleurtoon/Verzadiging: -16/-21/0.

Geef een Uitknipmasker op de Aanpassingslaag Helderheid/Contrast.







4. Activeer de laag structuur1.

Geef deze een Aanpassingslaag: Helderheid/Contrast: -150/0 Plaats een Uitknipmasker op de laag Structuur1



Activeer het laagmasker van de Aanpassingslaag.

Neem een zacht zwart penseel van 1200 px en zet de dekking van penseel op 25%

Ga met dit **penseel** van het **midden naar de randen**.







Plaats boven de Aanpassingslaag Helderheid/Contrast een nieuwe **Aanpassingslaag 'Kleurtoon/Verzadiging** met de **waarden** van **-2/23/0** Geef deze Aanpassingslaag een **Uitknipmasker** op de Aanpassingslaag Helderheid/Contrast



5. Plaats bovenaan een Aanpassingslaag Volle kleur: Kleur: zwart of #000000.

Zet de **dekking** van deze **laag** op **71%** Geen Uitknipmasker.







Activeer het laagmasker van deze Aanpassingslaag. Trek een Radiaal verloop van zwart naar wit vanuit het midden naar

één van de zijden.

6. Plaats de lamp in uw werkdocument.Pas de grootte aan en roteer deze tot een goede plaats.



Plaats onder de laag van de lamp een nieuwe laag en noem deze schaduw.

Neem een zacht zwart penseel van 200p
x – dekking van penseel is 100%

Plaats een **stip** onder de lamp.









Doe **CTRL+T** en **transformeer** de laag.

Wat versmallen in de hoogte en uittrekken in de breedte, eventueel lichtjes roteren.

Zet de laagdekking op 80%



Dupliceer de **laag** van de **schaduw**. **Plaats** deze **rechts** en wat **aanpassen** (versmallen, verlengen en eventueel nog wat roteren) Zet de **laagdekking** van deze laag op **70%**



PSE- Onderwater lamp





We gaan nu de draden op de lamp weg schilderen. Activeer de laag van de lamp.

Neem een zacht penseel en de draden die in het grijze deel liggen met grijs verwijderen en de delen in het blauwe gedeelte met blauw. Neem een kleurstaal uit de lamp en ga met penseel over de lampdraden.







7. Open het document Onderwater. Verwijder de lucht van onderwater.



Plaats het onderste deel van dit document in uw werkdocument.



Transformeren. Beetje roteren.







Wat buiten de lamp valt verwijderen.

Zet de dekking van deze laag wat lager om dit goed te kunnen zien. Zet dan wel de **dekking terug** op **100%**



Voeg nu ook **Onderwater1** toe aan uw **werkdocument**. Pas de **grootte** aan en **eventueel wat roteren**. Zet de **laagmodus** op **Fel Licht**. Geef een **Uitknipmasker** op de laag **Onderwater**



Plaats een **laagmasker** toe aan deze laag.

De **randen verwijderen** met een **zacht zwart penseel** en pas de **dekking** van **penseel** aan waar nodig is.



PSE- Onderwater lamp





Activeer de afbeelding en niet laagmasker. Doe CTRL+U 'Kleurtoon/Verzadiging en zet de waarden op 13/-59/0

Kleurtoon/verzadiging	t - Dekking: 100% - onderwater1
Meer Informatie over: kleurtoon/verzadiging Origineel Kleurtoon: 13 Verzadiging: -50 Lichtsterkte: 0	OK Annuleren Help
	Vull <u>e</u> n met kleur ✓ Voorverton <u>i</u> ng

Plaats nu ook de afbeelding Onderwater2 toe in uw werkdocument. Geef een Uitknipmasker op de laag Onderwater1.

Pas de grootte aan en beetje roteren. Zet de Laagmodus op Zwak licht.







Hang een **laagmasker** aan deze laag en met een **zacht zwart penseel** de **randen verzachten**.



Doe CTRL+U 'Kleurtoon/Verzadiging en zet de Kleurtoon op 5.

* Zwak licht * Zwak licht * * * * * * * * * * * * * * * * * * * * * * * * * * * * * * * * * * * * * *	Dekking: 100% + Dekking: 100% + Dekking: 100% + Dekking: 100% + Dekking: 1 Dekking: 1 Dekking: 1 Dekking: 1 Dekking: 1 Dekking: 1 Dekking: 1
Meer informatie over: kleutoon/verzadiging Origineel Kleurtoon: Verzadiging: 0 Lichtsterkte: 0	OK Annuleren Help

Open de afbeeldingen van de schildpadden.
 Kies de rechts bovenste schildpad.
 Plaats deze bovenaan in uw werkdocument.







IORENNET.BEPSE- Onderwater lampPas de grootte aan van uw schildpad.Zet de laagmodus van deze laag op Zwak licht.



Dupliceer de laag van de schildpad. Zet de kopie op modus Normaal. Hang een laagmasker aan deze laag. Alles wat onder water steekt veeg je weg.







Voeg nu de afbeelding van de vissen toe.
 Pas de grootte aan.
 Zet de Overvloeimodus op Bedekken.





Dupliceer de laag van de lamp en plaats deze bovenaan in uw lagenpalet. Zet de Overvloeimodus op Zwak licht en de dekking op 95%



10. Plaats bovenaan een Aanpassingslaag 'Fotofilter' → Onderwater met dichtheid van 25%







Plaats nog een Aanpassingslaag Fotofilter → Blauw → Dichtheid: 15%



11. Activeer de laag Volle kleur zwart.

Plaats daarboven een nieuwe laag en noem deze hemelsblauw. Zet Voorgrondkleur op #008CF2

Neem een zacht penseel van 800px en schilder onder en boven de lamp.







Zet de **Overvloeimodus** van deze laag op **Bedekken** en de **laagdekking** op 65%



12. Activeer de bovenste laag.

Plaats daar nog een Aanpassingslaag 'Kleurtoon/Verzadiging' toe en zet de kleurtoon op 2.







13. Plaats bovenaan een **nieuwe laag** en noem deze **samengevoegde laag**. Doe **CTRL+Alt+Shift+E**



Ga naar Filter → Overige → Hoogdoorlaat → 1px

]			sa
		• 3 <u>a</u>	3
		• 8 6	3
		• 8 👩	3
		• 2 × ×	lar
	Hoogdoorlaat	X	vis
1		Annuleren	3
		Voorvertoning	sch
-			
			3
	Strail: 1 nivek		lar
			scl
			sch

Zet de Overvloeimodus op Lineair Licht







14. Ziezo onze onderwater lamp is klaar. Werk af naar keuze en vergeet jouw naam niet. Sla op als PSD: max. 800 px Sla op als JPEG: max. 150kb

Veel plezier ermee NOTI





enoitosnon elements